

Merci de lire la séance avant de la proposer à votre enfant.

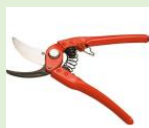
UNE SI PETITE GRAINE Par maîtresse Adèle et maîtresse Fanny A

SEANCE 14

Devinette du jour

(cacher l'image)

Je suis un outil du jardinier
Je m'utilise à une main
Il faut m'utiliser avec
attention
J'ai un manche et deux lames
Je sers à couper les tiges et
les petites branches
Le sécateur



Page 11/15 **ETAPE 1** : Mémoriser les mots de vocabulaire

- Revoir les mots de la séance précédente (page 3-4-5)

une abeille: que vois-tu ? sais-tu comment s'appelle cet insecte qui lèche le nectar des fleurs ? c'est une abeille.

s'empresser: que fait le monsieur ? à ton avis, pourquoi court-il ? Peut-être est-il en retard.... Pour dire "se dépêcher", on peut dire "s'empresser"

géant: que vois-tu ? que regarde le monsieur ? on dirait qu'il regarde un monsieur beaucoup plus grand que lui. On peut dire que ce monsieur est "géant"

ETAPE 2 : Lire le texte sans illustration (Annexe page 9)

- lire le texte et essayer de reformuler avec vos propres mots.

Imagine dans ta tête le dessin animé de l'histoire, que va t-on voir?

ETAPE 3 : Découvrir l'illustration et la commenter

Décrire l'illustration (annexe page 10) : Que vois-tu ?

Comparer avec le dessin animé que votre enfant a fait dans sa tête..

Nous vous avons créé un jeu de mémoire en ligne sur nos mots de vocabulaire:

<https://learningapps.org/display?v=prseuov8n20>

NOUVEAU
Maîtresse Adèle
vous lit une
histoire :

https://youtu.be/U_bRzWU5PhI

Problème du jour

(utilisez des objets pour illustrer
le problème et manipuler)



Combien l'oiseau vert doit-il
prendre encore de grains de
blé pour en avoir autant que
l'oiseau bleu ?

Le jeu des voitures de Maîtresse Fanny F.

Objectif : Décomposer le nombre 6

Matériel :

- Plusieurs boîtes d'oeufs de 6 alvéoles qui représenteront les voitures.

- des petits objets représentant des personnages.

Déroulement :

• Règle n°1 : Il y a déjà des personnages dans les voitures (dans les alvéoles, 1, 2, 3, 4 ou 5). Il faut aller chercher un peu plus loin le nombre manquant de voyageurs.

• Règle n°2 : On utilise une seule voiture. Au départ elle est remplie et ouverte. L'enfant ferme les yeux, l'adulte enlève quelques voyageurs, les pose à côté et ferme la voiture. L'enfant ouvre les yeux et doit trouver le nombre de voyageur dans la voiture.





PEINTURE GONFLANTE

Explication PAGE 11

Vous pouvez remplacer la levure par du bicarbonate de sodium/soude.

Une fois la peinture finie mettre la feuille au micro-onde.



DEEL FUN

PHOTO

Rigolons en famille.

MASSAGES

(page 14)

LA POSE PILATE du jour de maîtresse Karine

Les ciseaux

Imagine que tes jambes sont une paire de ciseaux. Allonge-toi sur le dos en gardant les mains posées à plat sur le tapis et bouge tes jambes comme des ciseaux vers le haut.

Demande à papa ou maman de chronométrer 45 secondes.



Maître JONATHAN vous a préparé cette semaine 1 vidéo par jour.

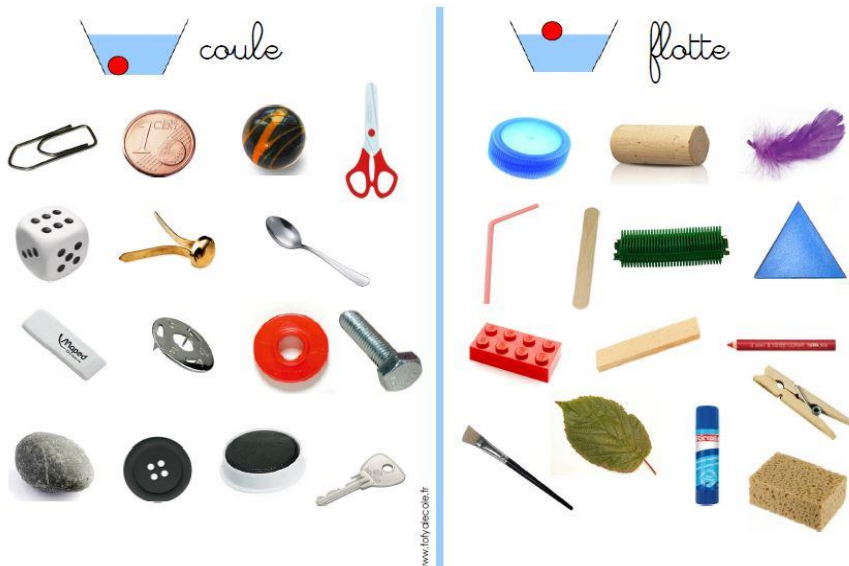
la marelle: un jeu traditionnel qui date du moyen-âge!

<https://www.youtube.com/watch?v=wcs8jt5UFCM&feature=youtu.be>

Expérience de maîtresse Claire : FLOTTE OU COULE

Matériel:

- une bassine avec de l'eau
- de la pâte à modeler - des trombones
- divers objets
- Demandez à votre enfant de faire une boule avec la pâte à modeler puis demandez-lui ce qu'il va se passer quand il va la mettre dans l'eau.
- Faire l'expérience. (La pâte à modeler coule)
- Retirez la pâte à modeler de l'eau, et séchez-la.
- Demandez maintenant à votre enfant de faire un petit bateau (comme un bol creux) avec sa pâte à modeler (il faudra peut-être aider les plus petits) et réfléchir à ce qu'il va se passer maintenant.
- Déposez délicatement le petit navire sur l'eau : il flotte!
- Vous pouvez prolonger l'expérience en plaçant petit à petit des trombones dans le bateau ou en le remplissant tout doucement d'eau pour observer à quel moment il va couler.
- Pour finir, essayer avec divers objet de la maison





L'AUTOMNE



MINUSCULE



UNE GRAINE



LES RAYONS
DU SOLEIL



S'ENRACINER



A LA TRAÎNE



ETRE EMPORTÉ
PAR LE VENT



L'OCEAN



SEC



LE DESERT



CESSER



UN OISEAU



PICORER



L'HIVER



UNE COUVERTURE



UNE SOURIS



GRIGNOTER



LE PRINTEMPS



S'ARRONDIR



UNE PLANTE



DES RACINES



UNE TIGE



UNE FEUILLE



UNE MAUVAISE HERBE



ETRE ETOUFFE



CASSER
ECRASER



A TOUTE ALLURE



UN BOUTON



UNE OMBRE



BRISER



CUEILLIR



UN SOMMET



RAFRAÎCHIR



ADMIRER



UNE ABEILLE



S'EMPRESSER



GÉANT

Texte de la page 13 :

Lire le texte et le raconter avec vos propres mots.

Tout au long de
l'été, abeilles et
papillons
s'empressent autour
d'elle. Ils n'ont
jamais rien vu
d'aussi beau que la
fleur géante.

Tout au long de l'été, oiseaux, abeilles
et papillons s'empressent autour d'elle.
Ils n'ont jamais rien vu d'aussi beau
que la fleur géante.





Recette: Mélanger 3 c/s de farine + 3 c/s de sel + 1 c/c de levure chimique + 8 c/c d'eau environ pour obtenir une pâte et mélanger la à de la peinture ou à du colorant.

Cuissons: 1 ou 2 passages de 30 secondes au micro-ondes.





UN AMOUR AU NATUREL
une autre conscience du bonheur en famille

Massage Ludique : La planète

1. S'installer les uns derrière les autres
2. Main bien à plat, faire un grand rond qui représente la planète
3. Elle est recouverte d'eau alors on simule les vagues dans le dos avec des mouvements de main de haut en bas tout partout dans le dos
4. Il y a des arbres sur la planète alors avec le bout du doigt on plante des arbres partout
5. Il y a aussi des hommes qui marchent : avec l'index et le majeur on avance dans le dos
6. Sur la planète, il y a aussi du vent : on souffle dans le dos. Demander si ça fait chaud ou froid quand on souffle
7. Notre planète a besoin d'amour, alors on va lui faire des câlins : les 2 mains bien à plat on frotte tout le dos. On montre à notre planète qu'on l'aime et la respecte.
8. Ensuite vous pouvez inverser les rôles voir ajouter des choses